

© 1998 Sierra On-Line, Inc. or VALVE L.L.C. All rights reserved. ® and/or ™ designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc., Bellevue, WA 98007. This product contains software technology licensed from ID SOFTWARE, Inc. ("id Technology"). id Technology © 1996 id Software, Inc. All rights reserved.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.
Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538 (Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244; Publication 0671730 & 0553545; Application 98938918.4 & 98919599.5

SEGA™ SEGA and Dreamcast are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd. 441-1337-59

Dreamcast™

SEGA™
820-0006-50

HALF-LIFE

SIERRA™

DEVELOPED BY VALVE
VALVESOFTWARE.COM

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veuillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez les symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast, conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyer sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

Important : votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

GARANTIES

Sierra On-Line a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement. Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux, dans des conditions normales d'utilisations, Sierra On-Line s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après. Passé ce délai de quatre-vingt-dix (90) jours, Sierra On-Line accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 100 FF (ou 15,24 Euros) par produit. Pour que le produit défectueux puisse être échangé, envoyez-le dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 100 FF (ou 15,24 Euros) par produit libellé à l'ordre de Vivendi Universal Interactive Publishing Europe.

Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

Vivendi Universal Interactive Publishing France
32 avenue de l'Europe
Immeuble Energy 1
78941 VELIZY-VILLACOUBLAY Cedex



Service Consommateurs et Support Technique

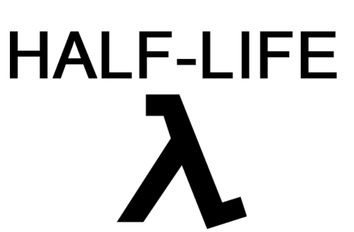
Vous pouvez contacter le service consommateurs et support technique par courrier, téléphone, e-mail ou par le site internet.

Vivendi Universal Interactive Publishing France
Service consommateurs
32 avenue de l'Europe
Immeuble Energy 1
78941 VELIZY-VILLACOUBLAY Cedex

Téléphone : +33 (0)1 30 67 90 53, Lundi-Jeudi, 9h à 18h
Vendredi, 9h à 17h
E-mail: infoconso@sierra.fr
support.technique@vup-interactive.com
Site internet: http://www.sierra.fr
http://www.gearboxsoftware.com
http://www.vivendi-universal-interactive.fr

www.sierrastudios.com/games/half-life-dreamcast/

Nous vous remercions d'avoir choisi Half-Life ! Nous vous rappelons que ce produit est destiné à la console Dreamcast et vous recommandons de lire attentivement ce manuel avant de commencer à jouer afin de tirer le meilleur de Half-Life !



SOMMAIRE



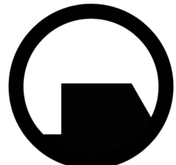
Si vous souhaitez sauvegarder ou charger des données du jeu Half-Life, vous devez utiliser un Visual Memory (VM).
Consultez la page 30 de ce manuel pour obtenir de plus amples renseignements sur la sauvegarde et le chargement de données.
Lors d'une sauvegarde ou d'un chargement, n'éteignez jamais la console Dreamcast, ne retirez pas le Visual Memory et ne débranchez pas la manette où est inséré le VM.
Ce jeu est compatible VGA box.

INTRODUCTION

Aux tréfonds de l'ancienne base lance-missiles qui abrite le Centre de Recherches de Black Mesa, un projet ultra-secret est en cours. Un portail a été ouvert sur une autre dimension et jamais aucun humain n'avait vu une telle chose.

Half-Life, c'est plusieurs jeux en un. En plus du célèbre jeu Half-Life, considérablement amélioré pour la console Dreamcast, ce titre comprend également Half-Life: Blue Shift. Half-Life: Blue Shift est un jeu d'aventure inédit dans l'univers de Half-Life, vous plaçant dans la peau de Barney Calhoun, un garde de la sécurité du complexe de Black Mesa.
Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec Half-Life pour Dreamcast et nous sommes très fiers de vous présenter ce jeu.

- L'équipe de Half-Life pour Dreamcast



Vous cherchez un nouvel emploi ? Inutile d'aller plus loin !

Le Centre de Recherches de Black Mesa recrute des travailleurs durs à la tâche tels que vous. Si vous appréciez les défis et que vous aimez travailler avec des gens sympathiques, le centre de Black Mesa est fait pour vous.

Voici quelques-uns des avantages que vous aurez si vous rejoignez notre équipe de collaborateurs dévoués :

- **3 jours de congés après chaque année de travail**
- **Les jours fériés payés (jours fériés du calendrier fédéral uniquement)**
- **Des déplacements professionnels dans des pays lointains**
- **Paiement direct**
- **10% de remise cantine et cafétéria**
- **20% de remise sur les locations de cassettes dans notre fameux magasin “Locations Mesa”**
- **La certitude de créer un meilleur avenir pour tous**

Le travail de vos rêves est aujourd'hui à votre portée, alors dépêchez-vous et appelez le 555-MESA avant qu'un autre ne vous souffle la place...

NOTES

COMMENCER UNE PARTIE

Insérez le disque de jeu Half-Life dans votre Dreamcast, puis allumez la console. Vous devez ensuite insérer un Visual Memory dans le port d'extension de l'une des manettes, elle-même connectée au port de commande A, B, C ou D.

Si plus d'un Visual Memory ou plusieurs fichiers de sauvegarde du jeu Half-Life sont disponibles, utilisez la croix multidirectionnelle ou le stick analogique pour choisir le fichier à charger. La partie se charge dès que les données du Visual Memory ou du fichier choisi sont vérifiées. Appuyez sur le bouton START pour afficher l'écran-titre.

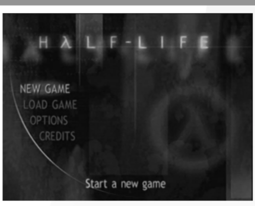
SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Pour sauvegarder une partie de Half-Life, vous devez disposer d'au moins 23 blocs mémoire libres. En règle générale, la sauvegarde et le chargement de données se font automatiquement sur le fichier sélectionné en début de partie. Consultez la page 30 de ce manuel pour de plus amples renseignements sur la sauvegarde et le chargement manuels de données.



MENU PRINCIPAL

A partir de l'écran-titre, appuyez sur le bouton START pour afficher l'écran de sélection du mode de jeu. Utilisez la croix multidirectionnelle ou le stick analogique pour sélectionner un mode de jeu et appuyez sur le Bouton A pour confirmer votre choix. Pour obtenir de plus amples renseignements sur les différents modes de jeu disponibles, reportez-vous aux numéros de pages suivants correspondants :



ATTENTION

Ne touchez jamais au stick analogique, ni aux boutons analogiques G et D lorsque vous allumez la console Dreamcast ou vous risqueriez de provoquer un dysfonctionnement lors de la procédure d'initialisation de la manette.

CONTROLES

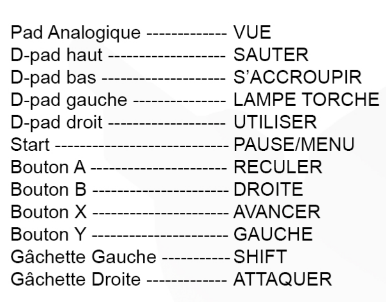
CONFIGURATION PAR DEFAUT

Vous pouvez choisir l'une des configurations de contrôle prédéfinies ou votre propre configuration en éditant les contrôles dans le menu OPTIONS (page 9). Suivez les instructions à l'écran pour sélectionner une fonction et l'affecter à l'une des touches de votre contrôleur.

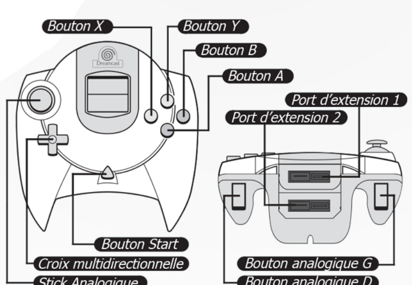




Toutefois, si vous avez confiance en nous pour choisir les configurations les plus appropriées, voici une description des contrôles par défaut :



Pad Analogique ------------- VUE
D-pad haut ------------------- SAUTER
D-pad bas -------------------- S'ACCROUPIR
D-pad gauche --------------- LAMPE TORCHE
D-pad droit ------------------- UTILISER
Start ---------------------------- PAUSE/MENU
Bouton A ---------------------- RECULER
Bouton B ---------------------- DROITE
Bouton X ---------------------- AVANCER
Bouton Y ---------------------- GAUCHE
Gâchette Gauche ----------- SHIFT
Gâchette Droite ------------- ATTAQUER



NOTES

Acheter le Guide Officiel Prima de Joe Grant Bell

A FAIRE:
1. ACHETER DU LAIT
2. PAYER FACTURE D'EAU
3. TÉLÉPHONER À JOE
4. ACHETER DES FLEURS POUR L
5. VIDANGE D'HUILE

NOTES

Nihilanth Panic and die
Office Complex Files and fear
On a rail Trains and rockets
Power Up Big is Beautiful
Quesionable Ethics Regression brings progress
Residue Processing Recycle or Die
Surface Tension Combat and death
Unforseen Consequences Gordon teaches physics
Xen Fear and Gravity

Niveaux Half-Life : Blue Shift Codes

A Leap Of Faith Physics is Beautiful
Captive Freight Combat and Trains
Duty Calls Red is Scary
Focal Point Barney visits Xen
Insecurity Barney goes to Work
Power Struggle Power is Progress

Maintenir SHIFT enfoncé vous permet différentes possibilités :

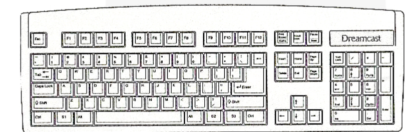
D-pad haut + SHIFT -------- RECHARGER
D-pad bas + SHIFT --------- MARCHER/COURIR
D-pad gauche + SHIFT ---- ARME PRECEDENTE
D-pad droit + SHIFT -------- ARME SUIVANTE
Gâchette Droite + SHIFT -- TIR ALTERNATIF

PERIPHERIQUE

Vous pouvez également utiliser un périphérique annexe, comme la souris Dreamcast et le clavier Dreamcast (un port pour chaque périphérique).



SOURIS DREAMCAST



CLAVIER DREAMCAST

Les touches du clavier Dreamcast sont également paramétrables dans le menu OPTIONS (page 9). Le clavier Dreamcast ne pouvant pas accueillir de Visual Memory (VM), vous devez brancher au moins une manette sur un port de commande pour pouvoir sauvegarder (page 30).

MENU PRINCIPAL

Sélectionnez une option en utilisant le stick analogique ou la croix directionnelle. Validez votre sélection en appuyant sur le Bouton A. Remarque : lorsque vous naviguez dans les écrans de menu, vous pouvez généralement revenir à l'écran précédent en appuyant sur le Bouton B.

ENTRAINEMENT



Sélectionnez cette option pour participer à une session d'entraînement à l'utilisation de votre Combinaison de protection en milieu hostile (CPMH). Lors de cet entraînement, vous apprendrez à vous déplacer, à manipuler des objets et des armes ainsi qu'à interagir avec les autres personnages. Que vous ayez l'habitude ou non de jouer à des jeux d'action en vue subjective, nous vous recommandons fortement de vous rendre au parcours d'obstacles au moins une fois. Vous vous familiariserez avec l'utilisation de votre combinaison et vous découvrirez certains des personnages et des environnements du Centre de Recherches de Black Mesa.

HALF-LIFE

Sélectionnez “Half-Life” pour charger une partie préalablement sauvegardée ou commencer une nouvelle partie en solitaire. Vous incarnez Gordon Freeman. Juste une journée comme les autres... Enfin, c'est ce que vous pensiez, jusqu'à ce que votre expérience vous explose sous le nez. Maintenant, des aliens sortent de nulle part, une escouade militaire tue tout ce qui bouge et vous... vous essayez de rester en vie...
Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous pouvez choisir le niveau de difficulté. (page 11).

BLUE SHIFT

Sélectionnez “Blue Shift” pour charger une partie préalablement sauvegardée ou commencer une nouvelle partie en solitaire. Vous incarnez Barney Calhoun, un agent de sécurité de Black Mesa. Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous pouvez choisir le niveau de difficulté. (page 11).

NOTES

Effet	Codes
Minutions illimitées	Dreamcast Gives Firepower
Slow Motion	Actions Ignore Silence
Invincibilité	Otis Loves Dreamcast
Invisibilité	Soldiers Ignore Gordon
Gravité Xen sur terre	Xen teaches Black Mesa

Niveaux Half-Life	Codes
"Forget about Freeman !"	Soldiers eat tacos
"We've got hostiles"	Soldiers visit Black Mesa
Anomalous Materials	Gordon goes to work
Apprehension	Fear finds Gordon
Blast Pit	Safe and Sound
Endgame	Answers beget questions
Gornarch's Lair	Xenophobia and firepower
Interloper	Panic in Xen
Lambda Core	Scientists at work

Half-Life est publié par Sierra Studios.
Le jeu Half-Life original pour PC a été créé par Valve Software.

Sierra Studios Credits :

Sr. Vice President :
J. Mark Hood

Producteur senior :
Jeff Pobst

Producteur associé :
Bernadette Pryor

VP Marketing :
Jim Veevaert

Directeur Marketing :
Koren Buckner

Développement web :
Guy Welch

Directrice RP :
Genevieve Ostergard

Services créatifs :
Mike Rodgers
Orlena Yeung

Directeur AQ :
Gary Stevens

Superviseur AQ :
Ken Eaton

Responsable AQ :
Marc Nagel

Testeurs AQ :
Niko Simonson
Danny Harrison
Jon Pulling
Stephen Musch

Création packaging :
Blue Spark Studios

PC Half-Life Credits :

Valve Software est...
Ted Backman
T.K. Backman
Kelly Bailey
Yahn Bernier
Ken Birdwell
Steve Bond
Dario Casali
John Cook
Greg Coomer
Wes Cumberland
John Guthrie
Mona Lisa Guthrie
Mike Harrington
Monica Harrington
Brett Johnson
Chuck Jones
Marc Laidlaw
Karen Laur
Randy Lundeen
Yatzse Mark
Lisa Mennet
Gabe Newell
Dave Riller
Aaron Stackpole
Jay Stelly
Harry Teasley
Stephen Theodore
Bill Van Buren
Robin Walker
Douglas R. Wood

Plus PC Half-Life Credits :

Sierra Studios
Scott Lynch - Senior Vice-Président
Jim Veevaert - Directeur Marketing
Doug Lombardi - Manageur Produit
Genevieve Ostergard - PR Manager
Justin Kriby - Services Créatifs

Gary Stevens - Manageur Test Produit
Cade Myers - Chef Testeur
Erik Johnson - Chef Testeur adjoint
Andrew Coward - Testeur
Dave Lee - Testeur
Julie Bazuzi - Testeur
Kate Powell - Testeur
Ken Eslick - Testeur
Miene Lee - Testeur
Phil Kuhlmey - Testeur

Voix :
Kathy Levin
Harry S. Robins
Mike Shapiro

En remerciant :
Chris Bokitch
Heather Mitchell
Dan Saimo
Ray Ueno
Ian Caughley
Eric Twelker
Christina Kelly
Nathan Dwyer
Joe Bryant
Stephen Hecht
Stephen Dennis
Steve Fleugel
Les Betterly
Russell Ginns
Ben Morris
Duncan
Karl Deckard
Louise Donaldson
Dhabih Eng
Robert Stanlee
Eddie Ranchigoda
Koren Buckner
Michael Abrash
tout le monde à id Software
et Joe Kennebec
et tous les autres bêta-testeurs qui travaillent dur.

À la mémoire de Betty Cunningham ...

OPTIONS

Le menu des options vous donne l'opportunité de changer la configuration des contrôles, les réglages audio, mais aussi de taper des codes de triche.



CONTROLES

Le menu des contrôles vous permet de choisir l'une des configurations de contrôleur prédéfinies ou de personnaliser les contrôles de votre manette Dreamcast pour jouer à Half-Life. Suivez les instructions à l'écran pour sélectionner une fonction et l'affecter à l'une des touches de votre contrôleur.

AUDIO

Utilisez le joystick analogique ou les touches directionnelles pour régler le volume des sons, le volume de votre combinaison CPMH, le volume de la musique et pour préciser si vous disposez d'un système d'écoute mono ou stéréo.

CODES

Sélectionnez cette option pour taper et sélectionner un code de triche. Choisissez une phrase de trois mots correcte pour débloquer différents effets et activez-les dans "sélectionner codes".

MENU PAUSE

Lorsque vous jouez à Half-Life, vous pouvez à tout moment appuyer sur la touche START pour accéder au menu PAUSE qui vous propose les options suivantes :

- Sauvegarder partie
- Charger partie
- Options
- Quitter

Appuyez sur la touche START pour reprendre la partie en cours.

SAUVEGARDER/CHARGER PARTIE

Sélectionnez “Sauvegarder partie” pour sauvegarder votre progression. Attention, vous devez disposer d’une Visual Memory (VM) avec suffisamment d’espace disponible pour sauvegarder. Sélectionnez “Charger partie” pour charger une partie préalablement sauvegardée et continuer là ou vous vous étiez arrêté.

OPTIONS

Sélectionnez “Options” pour changer la configuration des contrôles et les réglages audio en cours de jeu (page 9).

QUITTER

Sélectionnez “Quitter” pour revenir au menu principal (page 8).

CREDITS

Production / Direction :
Randy Pitchford

Direction artistique :
Brian Martel

Graphismes, modèles et animations :
Stephen Bahl
Brian Martel
Landon Montgomery
Matthew VanDolen

Conception Blue Shift :
Rob Heironimus
David Mertz

Conception des niveaux Blue Shift :
Matt Armstrong
Rob Heironimus
David Mertz
Randy Pitchford
Mike Wardwell

Programmation :
Sean Cavanaugh
Patrick Deupree
Steven Jones

Effets sonores :
Rob Heironimus
Stephen Bahl

Scénario :
Rob Heironimus
David Mertz
Randy Pitchford

Manuel :
Kristy Junio
Eli Luna
Brian Martel
Randy Pitchford
Martin Brunet
Christopher Billaud
Simon Scafetta

Voix Blue Shift :
Jon St. John
Kathy Levin
Harry S. Robins
Mike Shapiro

Administration :
Stephen Bahl
Landon Montgomery

Remerciements spéciaux :
Brian Hess
Steve Jones
Joe Kennebec
Stephen Palmer
Sean Reardon
Rob Selitto
Valve Software

Captivation Credits :

Chef de projet :
Russell Bornschlegel

Programmation :
Russell Bornschlegel
Bob Hardy
Robert Morgan
David Sanner
Dan Windrem

Graphismes, modèles et animations :
Betty Cunningham
Brian Frederick
Arlin Robins
Dean Ruggles

Valve Credits :

Chef de Projet Marketing :
Doug Lombardi

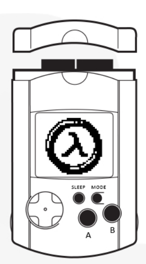
Remerciements supplémentaires :
Gregory Lanz,
Sega of America

SAUVEGARDE/CHARGEMENT

Lorsque vous jouez à Half-Life, vous pouvez enregistrer la partie à tout moment sur la Visual Memory (VM). Vous pouvez également reprendre (charger) une partie lorsque vous avez sélectionné “Charger partie”. Vous pouvez connecter un maximum de 8 Visual Memory (VM) en même temps.

SAUVEGARDER UNE PARTIE

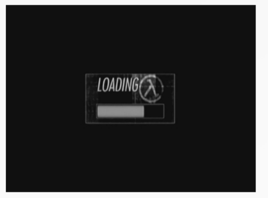
Pour sauvegarder votre partie, vous devez sélectionner la Visual Memory (VM) (pour Dreamcast) connectée à votre manette. Sélectionnez un slot avec suffisamment de mémoire disponible pour sauvegarder votre partie.
Si vous ne disposez pas d’assez de place sur votre Visual Memory (VM), il vous sera proposé de supprimer certaines données de jeu pour en faire.



CHARGER UNE PARTIE

Lorsque vous sélectionnez la Visual Memory (VM) (pour Dreamcast), toutes les sauvegardes qui sont actuellement enregistrées sur la carte sont affichées.

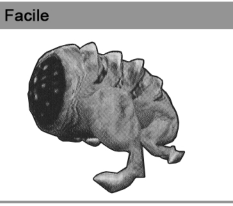
- La sauvegarde que vous chargez remplace la partie en cours.
- Dès que la partie est chargée, vous retournez au jeu.



DIFFICULTE

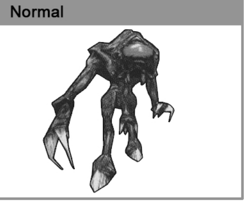
Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous pouvez choisir le niveau de difficulté :

Facile



- Ennemis peu puissants infligeant peu de dégâts.
- Ennemis faciles à vaincre.
- Les bonus sont plus importants.

Normal



- Ennemis normaux, infligeant des dégâts normaux.
- Ennemis normalement difficiles à vaincre.
- Les bonus sont normaux.

Difficile



- Ennemis plus agressifs et infligeant plus de dégâts.
- Ennemis plus difficiles à vaincre.
- Les bonus sont peu importants.

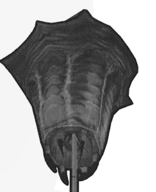


ENNEMIS

Dans chaque partie, après l'échec des expériences de Gordon avec le portail, le Centre de Recherches de Black Mesa sera envahi par une grande variété de formes de vie. Certaines vous attaqueront à vue, d'autres ne vous feront rien à moins d'être attaquées et les dernières se rangeront à vos côtés. Ne soyez pas surpris de voir des masses de créatures travaillant en équipe et n'oubliez pas de surveiller vos arrières : certaines créatures vous suivent à l'odeur.

ENNEMIS EXTRATERRESTRES

Il en existe plus d'une douzaine d'espèces.



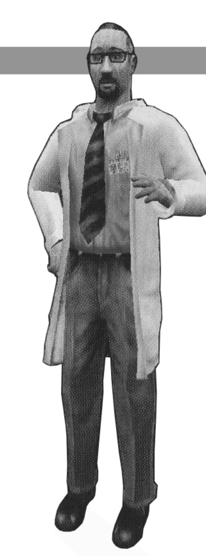
Ce Barnacle est un monstre d'affût qui s'accroche aux plafonds et attend. Sa chasse est passive, mais elle n'en est pas moins dangereuse. Mais rassurez-vous : il y a de nombreuses créatures dans Half-Life qui se montrent beaucoup plus véloces, comme vous vous en apercevrez vous-même.

ENNEMIS HUMAINS



Votre gouvernement a dépêché une équipe de nettoyage dangereuse et très efficace. Malheureusement, ces soldats ne cherchent pas seulement à éliminer les créatures : ils souhaitent également réduire au silence permanent vos collègues... et vous-même. Ils travaillent avec efficacité et en groupe.

Scientifique



Le personnel scientifique peut prodiguer les premiers soins et activer les scanners rétiniens.

Poste : Recherche & Développement
Affectation : Matériaux anormaux
Accréditation : Niveau 5
Responsable : S/O



Poste : Agent de Sécurité
Affectation : Sécurité de Zone 3
Accréditation : Niveau 3
Responsable : S/O

Les agents de sécurité peuvent activer les scanners rétiniens et ouvrir les portes à verrou codé. Ils sont également équipés d'une arme légère.

Agent de sécurité

INFORMATIONS A L'ECRAN

COMBINAISON CPMH

Très rapidement dans Half-Life, vous devrez trouver et mettre votre combinaison de protection en milieu hostile (CPMH).
Il est nécessaire de recharger de temps en temps votre combinaison. Plus la combinaison est chargée, mieux elle vous protège. Pour recharger votre combinaison, cherchez une borne de recharge CPMH ou ramassez des batteries.

Combinaison de protection en milieu hostile



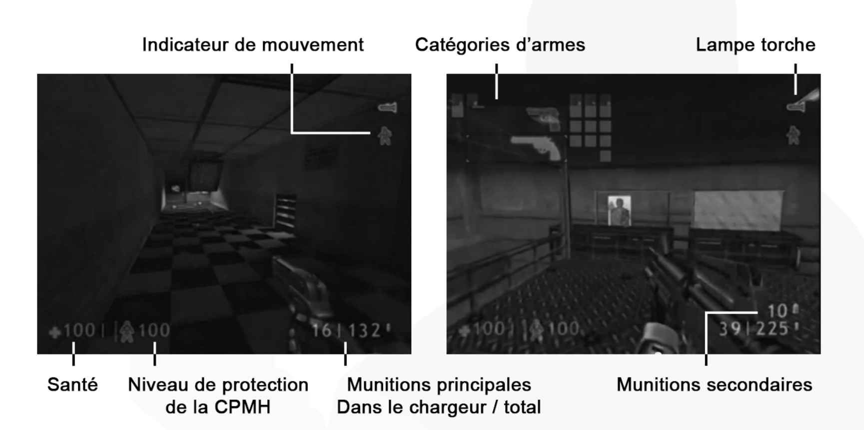
Borne CPMH



Batterie CPMH

L'ATH

Lorsque vous enfilez votre combinaison CPMH, son ATH (Affichage Tête Haute) est automatiquement activé. L'ATH vous présente plusieurs informations : votre état de santé, l'énergie et les munitions qu'il vous reste. L'ATH vous permet d'examiner et de sélectionner des armes dans votre arsenal ainsi que des objets dans votre inventaire. Il vous signale également les dégâts d'origine environnementale que vous subissez.



PERSONNAGES NON-JOUEURS

Plusieurs autres personnes dans le complexe de Black Mesa sont amicales. Ces scientifiques et ces agents de sécurité étaient vos collègues avant l'accident et peuvent s'avérer désormais des alliés de valeur. Vous devriez pouvoir les enrôler et obtenir de l'aide de leur part.

Dr. Richard Keller



Nom :	Richard Keller
Sexe :	Homme
Age :	55
Formation :	Inconnu
Poste :	Confidentiel
Affectation :	Confidentiel
Accréditation :	Niveau 5
Responsable :	Confidentiel

Barney Calhoun

Nom : Barney Calhoun
Sexe : Homme
Age : Inconnu
Formation : Inconnu
Poste : Agent de Sécurité
Affectation : Sécurité de Zone 3
Accréditation : Niveau 3
Responsable : S/O

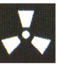


SYSTEMES D'ALERTE

Votre ATH est pourvu d'alarmes visuelles et auditives pour vous prévenir lorsque l'environnement risque d'affecter votre santé.
Voici la signification des divers indicateurs :

Menace bactériologique 

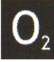
Hyperthermie 

Radioactivité 

Hypothermie 

Menace biochimique 

Electrochoc 

Asphyxie 

RECUPERER APRES UNE BLESSURE

Lorsque vous avez été blessé, vous pouvez vous soigner en utilisant les bornes de secours installées sur les murs ou en ramassant des trousses de secours. Si vous êtes gravement blessé, certains civils sont susceptibles de vous prodiguer les premiers soins.



Borne de secours



Trousse de secours

ARMES ET COMBAT

Si vous aimez les gros calibres et les armes de destruction massive, vous êtes au bon endroit ! Half-Life propose de nombreux modèles différents d'armes, des fusils classiques aux mines en passant par les pistolets, les semi-automatiques, les lance-grenades ou les arbalètes. Vous trouverez également des jouets expérimentaux dont nous sommes certains qu'ils vous plairont.

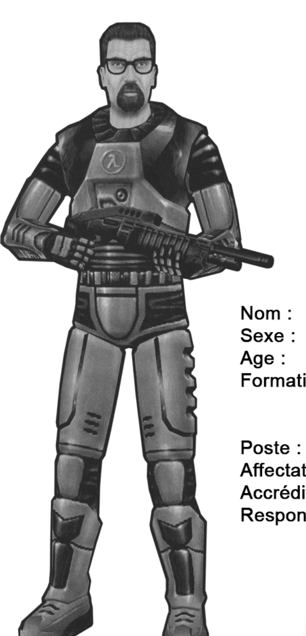
Vous trouverez armes et objets dans des endroits réalistes : les râteliers d'armes, les mains de vos alliés, les cadavres de vos adversaires... De même, les munitions sont éparpillées au sol, cachées dans des caisses ou enfermées dans des boîtes de rangement. A l'écran, vous voyez les armes et les munitions disponibles.

VISEE AUTOMATIQUE

Votre combinaison CPMH est équipée d'un système de visée automatique. Lorsque vous faites face à une créature, le viseur change de couleur. Si le viseur est vert, la créature est amicale. Si le viseur est rouge, elle est hostile.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Dr. Gordon Freeman



Nom :	Gordon Freeman
Sexe :	Homme
Age :	27
Formation :	Diplômé en Physique Théorique, Institut de Technologie du Massachusetts
Poste :	Chercheur
Affectation :	Laboratoire des matériaux anormaux
Accréditation :	Niveau 3
Responsable :	Confidentiel

UTILISER

Combattre n’est qu’une des nombreuses possibilités offertes par Half-Life. Appuyer sur le bouton UTILISER permet de faire beaucoup d’autres choses (voir Contrôles, page 6).

• LES PERSONNES

Toutes les personnes que vous rencontrez ne sont pas forcément vos ennemis. Vous aurez affaire à des scientifiques et à des agents de la sécurité qui peuvent vous couvrir, ouvrir des portes verrouillées ou améliorer votre état de santé. Approchez-vous de ces personnages et appuyez sur le bouton UTILISER pour obtenir leur aide. Appuyez sur le bouton UTILISER à nouveau pour qu’ils retournent à leurs occupations.

• LES OBJETS

Beaucoup d’objets (y compris les portes, les interrupteurs, les roues, les leviers et les boutons) peuvent être activés grâce au bouton UTILISER. Dans certains cas, vous devez maintenir le bouton UTILISER pour obtenir l’effet désiré.

• LES BONUS

Pour utiliser les recharges et les kits de soin muraux, avancez jusqu’à eux et maintenez enfoncé le bouton UTILISER.

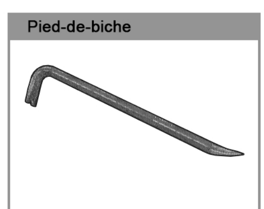
• TIRER / POUSSER

Pour tirer des caisses ou des chariots, appuyez sur le bouton UTILISER et reculez doucement. Pour pousser un objet, avancez-vous jusqu’à lui puis continuez à avancer doucement en marchant tout en appuyant sur le bouton UTILISER pour lui donner une impulsion supplémentaire vers l’avant.

ARMES

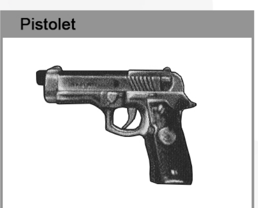
Votre arsenal complet comprend des armes réalistes, des armes expérimentales et des technologies extraterrestres. Vous aurez besoin de progresser loin dans le jeu pour tout apprendre sur l’ensemble des armes. Pour l’instant, voici quelques armes que vous rencontrerez dans le jeu.

Pied-de-biche



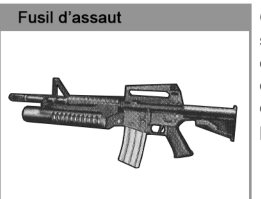
Les barils, les boîtes, les différents mécanismes et autres caisses peuvent céder sous l’action du pied-de-biche. Vous devrez passer par des chemins bloqués ou condamnés. Avec le pied-de-biche, vous pouvez contourner de telles difficultés. Vous pouvez également utiliser votre pied-de-biche pour briser les vitres et frapper l’ennemi.

Pistolet



Vous prenez possession de ce 9mm tôt dans le jeu. Il peut paraître ancien, surtout comparé aux armes que vous trouverez au fil du jeu, mais c’est l’une des rares armes qui peuvent tirer sous l’eau.

Fusil d’assaut

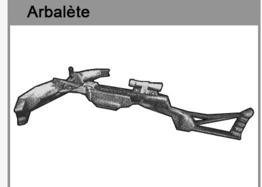


C’est l’une des premières armes que vous trouverez qui possède une attaque principale et une attaque secondaire. Le fusil d’assaut militaire possède un lance-grenades (attaque secondaire). Son attaque principale est alimentée par des chargeurs de 50 cartouches calibre 9mm et son attaque secondaire permet de lancer des grenades.

Lance-roquettes

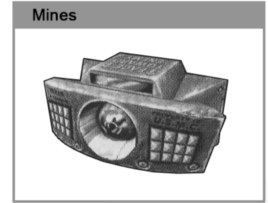
Cette arme tire des roquettes explosives non-guidées ou guidées par rayon laser (attaque secondaire). Lorsque la roquette est tirée, vous n'avez plus qu'à diriger la mire laser sur la cible. Tant que la roquette peut repérer la mire, elle modifie sa trajectoire pour la rejoindre.

Arbalète



Cette arme virtuellement silencieuse projette des fléchettes tranquillisantes. L'arbalète est l'une des armes les plus dangereuses du jeu.
Utilisez la lunette de visée (attaque secondaire) pour abattre vos ennemis à distance.

Mines



Ces mines sont très utiles lorsque vous voulez piéger vos ennemis. Une fois les mines placées et activées, tout objet qui coupe le faisceau de la mine la déclenche.
Elles sont dévastatrices et peuvent se déclencher accidentellement si vous n'y prenez garde.

Souvenez-vous que vous pouvez vous entraîner à utiliser le pied-de-biche ou le fusil d'assaut dans l'entraînement.
Pour plus de renseignements sur l'utilisation du contrôleur pour effectuer des attaques principales ou secondaires avec vos armes, référez-vous au chapitre Contrôles (page 6).

Centre de recherches de Black Mesa - Département de la formation

AGENDA ENTRAÎNEMENT PARCOURS D'OBSTACLES - PRINTEMPS/ÉTÉ

STAGIAIRE	DATE	INSTRUCTEUR	DESCRIPTION	ACCRÉDITATION SÉCURITÉ
B. CALHOUN	12 MAI, 0800	MILLER-HOLO	ENT. AGENT SÉCURITÉ	BLEU-DEUX
W. BENNET	13 MAI, 1030	CROSS-LIVE	SIMULATION SURCHARGE SPECTROMÈTRE ANTI-MASSE	ROUGE-QUATRE
C. GREEN	~~14 MAI, 1300~~ DÉPLACÉ JUIN	KLEINER-LIVE	MANIPULATION MATÉRIAUX ANORMAUX	ROUGE-CINQ
G. CROSS	15 MAI, 2000	KELLER-LIVE	TEST COMBINAISON PROTO MK.5	~~ORANGE-SEPT~~ MK. 5 NOUVELLE COULEUR
G. FREEMAN	16 MAI, 0730	CROSS-HOLO	FORMATION UTILISATION COMBINAISON	ORANGE-CINQ
O. LAUREY	17 MAI, 1630	MILLER-HOLO	ENT. AGENT SÉCURITÉ	BLEU-UN
TOUR	18 MAI, 0800	GREEN-LIVE	PRÉSENTATION PRESSE	VERT-UN

DEMANDER À BARNEY S'IL PEUT GÉRER L'ENTRAÎNEMENT DE OTIS !

C'EST TOUT. VENEZ ME PARLER DE CE NOUVEAU, FREEMAN...
-GINA

Black Mesa Research Facility

Office of the Administrator
BLACK MESA RESEARCH FACILITY
Black Mesa, New Mexico

May 5, 200-

Dr. Gordon Freeman
Visiting Fellow
Institute for Experimental Physics
University of Innsbruck
Technikerstr.25
A-6020 Innsbruck, Austria

Re: Offer of Employment

Dear Dr. Freeman:

This letter shall confirm a recent telephone conversation in which you were offered, and did accept, a position at the Black Mesa Research Facility commencing immediately but no later than May 15. As discussed, you shall begin at Level 3 Research Associate status, assigned to the Anomalous Materials Laboratory. We understand that it will take some time to conclude your affairs at the University of Innsbruck and return to the United States. Please notify th Personnel Department of your intended arriva immediately.

Since you are unmarried and wit you have been assigned appropriat the Personnel Dormitories. Howev

Centre de recherches de Black Mesa

RAPPEL

Bureau de l'administrateur,
Division du personnel

A : C. Green
De : LM
Sujet : Réquisition matériaux anormaux
Date : 05/11/200-
CC : Dr. Kleiner

Matériel anormal GG-3883

Après l'étude du rapport d'évaluation de la substance des échantillons ramenés de l'expédition GG, le directoire a décidé de continuer le programme.

Nous sommes particulièrement intéressés par l'échantillon GG-3883. Bien que nos expériences aient révélés des fluctuations lors de l'analyse spectrale du GG-3883, vous avez pu l'identifié comme étant l'échantillon le plus important et le plus pur que nous ayons.

En conséquence, le directoire a décidé que le GG-3883 remplacera le EP-0021 dans la simulation.

Remarquez qu'il sera nécessaire de dévier des procédures d'analyse standard afin de préparer l'échantillon en temps et en heure. Nous savons qu'il s'agit d'une violation du protocole normal de manipulation des matériaux anormaux et j'ai déjà fait préparer l'ordre de réquisition des matériaux mentionnés. Assurez-vous que l'échantillon sera livré au Dr. Freeman le jour de l'expérience.

OTA: lm LM

admittance to your quarters until Level 3 security processing is complete. Please bring this offer letter and all documents listed on the attached sheet to the Black Mesa Personnel Department no later than May 15. A retinal scan will not be necessary at this time, but we do require urinalysis and bloodwork to establish baselines for your medical history during your employment.

Please note that as a necessary condition of your work with anomalous materials, you may be required to wear and operate an HEV hazardous environment suit. You will be trained and certified in its use during the standard orientation process. All further questions regarding the Black Mesa Research Facility and your role as Research Associate will be answered during orientation.

As you know, Dr. Kleiner, your former professor at the Massachusetts Institute of Technology, originally recommended you for contact by the Civilian Recruitment Division. He wishes to extend his congratulations on your decision to accept our offer. Like Dr. Kleiner, we are confident that your career with the Black Mesa Research Facility will be a long and rewarding one.

Office of the Administrator
Civilian Recruitment Division
Black Mesa Research Facility

OTA: lm LM

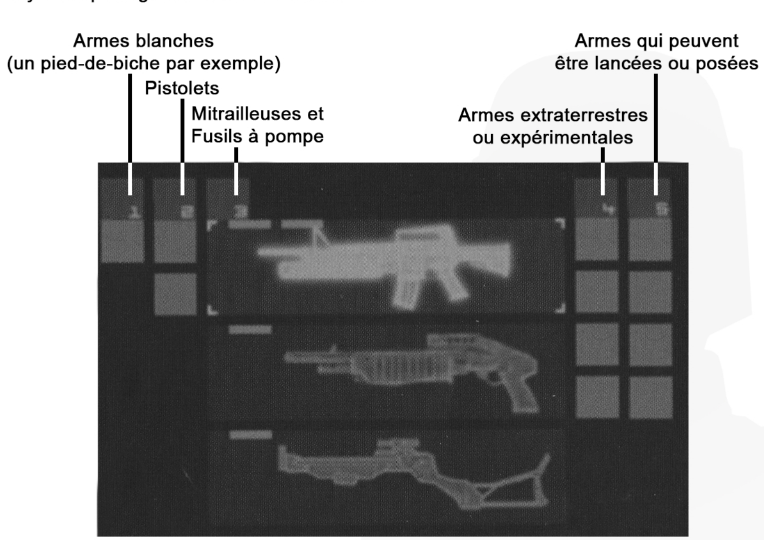
JOUER A HALF-LIFE

Vous avez peut-être l'intention de foncer tête baissée et de tirer sur tout ce qui bouge. Dans Half-Life, il y a pourtant beaucoup d'autres façons d'interagir avec votre environnement. Le monde d'Half-Life est réaliste et cela devrait affecter la manière dont vous vous déplacez dans le jeu. Par exemple, la gravité est une donnée à prendre en compte : si vous marchez sur les tuiles d'un toit, attendez-vous à ce que le toit s'écroule sous votre poids.
D'autres effets de surface sont importants : un sol mouillé est très glissant et vous pouvez briser une surface en verre en y portant un coup. Vous avez également la possibilité de laisser des impacts de balles sur les murs pour marquer votre territoire ou pour laisser des traces de votre passage. Black Mesa est un endroit dangereux, nous vous conseillons d'enregistrer régulièrement votre partie.
Testez votre environnement, réfléchissez, utilisez vos armes à bon escient afin de surpasser vos adversaires et de traverser les zones les plus difficiles.



ATH DES ARMES

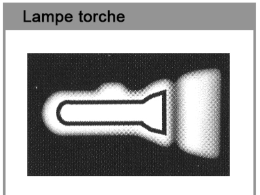
Il y a cinq catégories d'armes différentes :



Quand vous découvrez une arme pendant la partie, elle est automatiquement répertoriée dans une catégorie. Pour sélectionner une arme, utilisez les touches directionnelles. GAUCHE et DROITE permettent de changer de catégorie, tandis que HAUT et BAS servent à sélectionner une arme dans la catégorie choisie. Lorsque l'arme souhaitée est sélectionnée, appuyez sur ATTAQUE PRINCIPALE pour la prendre en main. Pour plus d'informations sur les contrôles, veuillez vous référer au chapitre Contrôles (page 6).

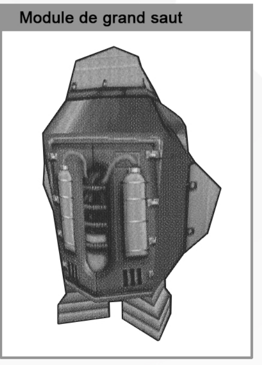
EQUIPEMENT

Lampe torche



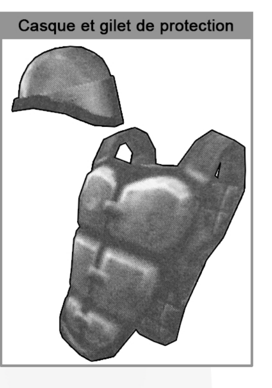
Votre combinaison CPMH est équipée en série d'une lampe torche qui vous permet de voir dans les endroits sombres. La lampe torche consomme de l'énergie, n'oubliez donc pas de l'éteindre quand vous sortez d'une zone sombre. La lampe torche se recharge automatiquement quand elle est éteinte.
Pour plus de renseignements sur la manière d'allumer ou d'éteindre la lampe torche, référez-vous au chapitre Contrôles (page 6).

Module de grand saut



Vous devez au préalable avoir trouvé un Module de grand saut afin de pouvoir activer le grand saut. Pour faire un grand saut, vous devez vous déplacer vers l'avant. Tout en avançant, appuyez rapidement deux fois sur la touche SAUTER. Si vous avez correctement effectué les deux sauts et si vous êtes équipé du Module de grand saut, vous pourrez effectuer des bonds impressionnants.
Lors de votre entraînement au parcours d'obstacles, un Module de grand saut vous sera fourni et on vous apprendra à effectuer un grand saut. Si vous rencontrez des difficultés pour utiliser le Module de grand saut au cours de la partie, retournez au parcours d'obstacles pour vous entraîner au grand saut en toute sécurité.

Casque et gilet de protection



Lorsque vous prenez vos fonctions dans Blue Shift, vous devez trouver et mettre un casque et un gilet de protection. Cette armure augmentera votre protection et absorbera une partie des dégâts. Vous pourrez vous changer et trouver votre gilet dans le vestiaire de la sécurité. Tout au long du jeu, vous trouverez d'autres casques et gilets qui remplaceront votre équipement lorsque celui-ci est trop endommagé.